E1 PARA PERSONAGENS DE NÍVEIS 1 e 2

Old Dragon

FAST - PLAY - TEST

O Templo do Homem Cobra

Lourival "Zoltra" Gomes Júnior
Edson "Druida das Pradarias" Júnior

RPGBrasil.ORG
www.rpgbrasil.org
Apresenta...

O Templo do Homem Cobra

Criação da Aventura: Lourival "Zoltra" Gomes Júnior
Adaptado e reescscrito por: Edson "Druida das Pradarias" Júnior
Diagramação: Mr.Pop
Capa: O Goblin

Livro de Aventuras é uma publicação de RPGBrasil.Org
Todos os direitos desta edição estão reservados ao dono da obra.
A RPGBrasil.ORG detém os direitos de uso sobre a mesma.

Old Dragon de Mr.Pop, Fabiano Neme e Daniel Ramos

Quando lembro-me daquela noite dentro daquela caverna eu penso: até onde vai a ambição humana, será que a busca pela riqueza, vale a pena pelo prêmio final?

Na Taverna

A aventura tem início em alguma pequena cidade próximo à floresta Negra. A taverna está escura e quase vazia quando os personagens adentram a mesma. Um dos poucos clientes que se encontra dentro da mesma é Anurin, filho de um ex-aventureiro.

Quando os personagens estão devidamente instalados, ele se levanta e aproxima da mesa dos personagens.

"Nobres senhores." - ele diz - "A dias procuro pelas pessoas certas para realizar um serviço para mim e agora acho que encontrei as pessoas certas."

Se os personagens derem liberdade para que Anurin se apresente e sente-se com eles, ele contará:

"Meu nome é Anurin, sou um fazendeiro local. Meu pai foi um aventureiro chamado Tenoar, ele abandonou eu e minha mãe para se aventurar em busca de riquezas. Prometeu voltar quando tivesse fortuna suficiente para que não precisássemos mais trabalhar. Porém por 15 anos ele nunca voltou.

E agora quem veio até nós foi um de seus companheiros, ele trouxe-nos a notícia que meu pai havia falecido, não que isso seja uma tragédia. Para mim ele já havia morrido a 15 anos.

Porém este amigo dele me trouxe uma... digamos, herança que meu pai pediu para me entregar, que consistia em 200 moedas em jóias, uma carta e uma mapa. E é ai que preciso de vocês.

Olhando para os lados, ele fala baixo:

Como devem ter reparado, não tenho espírito para aventuras, porém a carta e o mapa que meu pai me enviou são.... digamos, no mínimo intrigante.

Por isso preciso de aventureiros destemidos que queiram me ajudar a seguir o mapa e dividirmos o que encontrarmos lá. Vocês estariam disposto? Eu concedo o mapa e vocês suas espadas e habilidades.

Se a proposta for aceita, Anurin retirará de uma bolsa um embrulho de couro onde há pintado no mesmo um mapa com a indicação da floresta negra e uma carta escrito em uma lingua antiga, porém com uma tradução em um pergaminho.

A carta diz:

A milhares de anos atrás, o Deus Serpente caminhava entre as árvores dessa terra e inúmeros templos foram construídos pelos antigos moradores dessa terra a fim de adorá-lo.

Muitos desses templos continham tesouros inestimáveis e vários deles ainda permanecem ocultos nos dias de hoje.

O mapa que tem agora em mãos leva a um desses templo, que segundo me contaram leva ao templo da torre invertida, onde um grande tesouro encontra-se escondido.

Porém uma lenda diz que o antigo sacerdote desse templo rogou uma maldição a qualquer um que tente roubar o tesouro do templo.

Dizem que aquele que o tesouro tocar seu guardião se tornará.

Isto é tudo que posso pesquisar meu Lord, espero que sua busca o leve ao sucesso e a conquista desse tesouro e que a maldição do sacerdote seja apenas uma lenda.

Seu fiel servo, Amunat

A Torre

Os personagens partem, junto com Anurin, que irá acompanhá-los. Durante dias eles caminham por trilhas incertas em baixo de forte chuva na Floresta Negra, se o mestre achar interessante, poderá colocar alguns encontros aqui, uma vez que a Floresta reserva muitos perigos ocultos.

A entrada da torre não é nada mais nada menos que um pequeno elevado de pedra, sujo de musgos que revela-se um fosso fundo e sem cordas para descer. Já que as mesmas devem ter desaparecido há muito tempo.

O fosso lembra um velho poço, onde as pessoas podem ir buscar água, com uma abertura com diâmetro de 3 metros, mas nenhuma corda para descer.

Está totalmente escuro lá em baixo e a chuva que cai torna ainda mais difícil uma descida. Veja as regras para a descida no box cinza nesta página.

O local serve de morada a três cobras não venenosas. Como elas não tem para onde fugir, sentirão acuadas e atacarão os personagens.

Cobras

CA 14, DV 2, Mov 2m, Prot 16, Atq 1 Mordida +2 (1d4), Tes: -, XP 50

C1 (6) - ❑❑❑❑❑ ❑
C2 (4) - ❑❑❑❑
C3 (7) - ❑❑❑❑❑ ❑❑

Após a morte das serpente, os personagens tem tempo para explorar a sala que tem como única fonte de luz um pequeno facho que chega do fosso por onde eles desceram. Mas não suficiente para iluminar a sala.

A sala tem cerca de 36 metros de comprimento por 20 metros de largura e 2 metros de altura. No centro da sala há um enorme fosso com 10 metros de diâmetro.

ESCALANDO

Para que os personagens escalem, peça a eles um teste de Força sem qualquer modificador, por se tratar de uma escalada em descida e com o uso de cordas. Se não houver uso de cordas, aplique uma penalidade de -5 no teste. Caso haja uma falha, aplique o dano da queda como mostrado no manual de regras básicas.
Um personagem ladrão pode escolher entre realizar este teste ou realizar um teste de talento de ladrão "Escalar Muros".

Logo atrás dele há uma grande mesa de pedra e uma grande estátua de um homem serpente.

A mesa era utilizada para sacrifícios e pequenos canaletas feitos na rocha levavam o sangue para o grande poço central.

A grande estátua atrás da mesa de pedra está quase intacta e seus olhos são feitos em Rubi. Caso algum personagem deseje remover os rubis dos olhos da estátua, podem escalar facilmente a estátua para fazê-lo, porém assim que os rubis são removidos as paredes nas laterais das salas abrem-se dando lugar a uma pequena legião de esqueletos mortos vivos que virão atacá-los.

O cheio que sai da sala fechada a anos é nauseante e todos devem passar em um teste de Constituição para não ficar com um redutor de -2 em tudo que fizer.

Total de esqueletos nas salas: 1d4 + 1

Esqueletos

CA 13, DV 1, Mov 6m, Prot 17, Atq 2 Garras +1 (1d4+1), Tes: -, XP 25

E1 (4) - ❑❑❑❑
E2 (5) - ❑❑❑❑❑
E3 (3) - ❑❑❑
E4 (2) - ❑❑
E5 (4) - ❑❑❑❑

Se vasculharem o local de onde os esqueletos saíram, encontrarão restos de roupas, restos de armas um pequeno baú de ferro enferrujado, porém com jóias no valor de 15 Peças de Ouro.

Há também em uma das paredes uma pequena alavanca que se puxada abre a passagem secreta na parede Oeste.
OBS ao Mestre: Alguém que procure por passagem na sala pode detectar tanto as paredes do esqueleto quanto esta passagem. Para abrir a passagem da parede sul sem ativar a alavanca é necessário um teste bem sucedido de Desarmar Armadilhas.

- 1 -

A passagem dá acesso a um longo corredor escuro, que são as antigas dependências dos clérigos do templo.
O longo corredor tem cerca de 2m de largura, 2,5 de altura e 10 metros de comprimento. No meio do mesmo há uma armadilha de setas, antes envenenadas, mas a muito sem efeito algum. O primeiro que pisar no centro do corredor sofrerá o dano de 1d4. Um ladrão pode reconhecer a armadilha caso esteja a procurando.

- 2 -

Esta sala lembra uma antiga sala de jantar. Hoje restos de uma mesa podre e do que restou de cadeiras podem ser vistos ali. Em um dos cantos há uma estátua de um humanóide com rosto chato, sem nariz, apenas fendas das narinas, com escamas pelo corpo. Parece um homem com pequenos traços de uma cobra. Sobre o pescoço da estátua há um medalhão de ouro com o símbolo de três serpentes entrelaçadas, cada uma devorando a cauda a outra.

Se o medalhão for retirado da estátua, ele ativa uma armadilha e a estátua explodirá enviando lascas afiadas de pedra para todos os lados. Causa um dano igual a 2D6 de dano em uma área de 5 metros da estátua. Uma jogada de proteção bem sucedida reduz o dano à metade.

- 3 -

Este lugar parece ter sido uma velha cozinha. Hoje não existe mais nada ali. Apenas o resto do que deve ter sido uma lareira e uma chaminé entupida que devia levar até a superfície na floresta.

- 4 -

Aqui deve ter sido os aposentos do clérigo. Há resto de uma mobília. Mas nada que possa ser identificado. Só madeira podre e pano. Há muita infiltração aqui vinda do teto e a água acumulada no solo da floresta cai em gotejo.
Nesta sala há uma passagem secreta que pode ser encontrada facilmente, pois a porte se deslocou com o tempo e devido a algum tremor de terra.

- 5 -

Esta foi a sala de estudo do clérigo, mas não há muita coisa intacta ali. Pode-se ver que havia uma escrivaninha e restos de um livro que hoje só possui a capa de couro mofada e restos do que antes deve ter sido papel. Há um pequeno baú de ferro enferrujado em um canto, semi-partido, já que uma rocha deslocou-se do teto e caiu sobre o mesmo. Os restos de seu interior estão espalhados pelo buraco.
Há muitos cacos de vidro do que devem ter sido poções, porém ainda há 2 poções intactas, caídas dentro de seus frascos de vidro com tampas de couro.
Poção de cura: coloração vermelha clara, um frasco com 5mL, sem cheiro e com gosto suave. Se bebida ela cura 1d8 PVs.
Poção de queda suave: coloração verde, com cheiro de terra molhada e gosto azedo, mas bebível. Se bebida, ela causa um efeito mágico de queda suave. A pessoa cairá a uma velocidade que não causará nenhum dano ao mesmo. O efeito da poção dura 5 minutos.

O Fosso

Do teto da primeira sala pende uma grossa corrente que desce no interior do fosso escuro, se alguém jogar uma tocha lá em baixo 120 m ela se apagará pois no fundo há cerca de 50cm de água.

Para descer no fosso, primeiro alguém deve saltar até a corrente e agarrá-la, o que exige um teste de força. A descida pela corrente não exige nenhum teste. A corrente tem 20 metros.

A partir dos 10 metros de altura, quem estiver descendo pela corrente sairá da proteção das paredes do fosso e estará a mercê da sala escura, onde será alvejado por flechas lançadas pelo homem cobra.

Ele nunca permanece no mesmo lugar, se esgueirando pelas passagens e confundindo as pessoas usando a escuridão como aliada.

Assim que alguém chega ao chão ele se aproxima com sua espada e ataca o pescoço da vítima, tentando degolá-la. Ele tem uma visão completa da sala, ignorando a escuridão, pois a maldição lhe permite enxergar no escuro como se fosse dia.

Homem Cobra

CA 16, DV 4+8, Mov 6m, Prot 14, Atq 2 Espada Longa +2 (1d8+2), 1 Arco Curto +4 (1d6), Tes: ver abaixo, XP 300

HC (28) - ❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑
❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑ ❑❑❑

Finalizando

Se matarem o homem cobra, os personagens terão tempo para vasculhar a sala, onde podem encontrar uma passagem secreta

Ao abrirem a passagem secreta, os personagem irão se deparar com uma pequena sala onde o velho sacerdote de templo guardou todo o tesouro existente no mesmo, porém, é claro, lançou uma maldição sobre quem se apossasse dele.

Espalhado pelo chão do cômodo há cerca de 200 moedas de ouro, uma espada curta +1, uma adaga de prata e uma belíssima jóia na forma de um olho de serpente. Ela encontra-se sobre um sarcófago onde o antigo sacerdote de templo está enterrado.

Quem tocar a pedra irá sentir-se encantado por ela e fará de tudo para não se desfazer dela. Assim que estiver saindo da sala com o tesouro, o personagem com a jóia negra irá cair no chão e se retorcer de dor e em 2 rodadas, irá se transformar em um novo homem cobra, preso ao fosso e pronto para impedir que qualquer um deixe a sala com o tesouro.

Homem Cobra

(Grande e Caótico | Subterrâneo e Desertos)
Encontros: 1
Prêmios: D | 300 XP
Movimento: 6m
FOR 18 | **DES** 20 | **CON** 16 | **INT** 10 | **SAB** 10 | **CAR** 10
Proteção: 14
DV: 4+8
CA: 16
Ataques: 2 Espada Longa +2 (1d8+2)
1 Arco Curto +4 (1d6)

Crias de antigas divindades malignas, os Homens Cobra que hoje são considerados amaldiçoados já foram símbolo de status e nirvana religioso.

Resultado de profanas cerimônias religiosas, somente os mais dedicados sacerdotes eram selecionados para o sacrifício em nome de sua divindade que resultava na criação destes temíveis répteis inteligentes.

Os Homens possuem escamas por todo o corpo em variados tons de verde, que normalmente adquirem uma coloração mais clara a medida que se aproximam da região abdominal. Possuem feições de serpentes, dentes pontiagudos e angulados, línguas bífidas e pupilas verticalizadas assustadoras.

Não possuem membros inferiores. Ao contrário, seu torso termina numa enorme cauda que pode possuir mais de 3 metros de comprimento e que confere grande agilidade aos homens cobra.

Escrevendo Para o Old Dragon

Qualquer pessoa pode escrever qualquer produto para o Old Dragon, seja ele gratuito ou não. Mas como saber efetivamente o que você pode fazer ou não? Para facilitar o entendimento, adotamos o modo "Creative Commons" de descrever nossa licença, por ser direta, simples, abrangente e abdicar do "juridiquês". Vamos a ela:

Você Pode:

1. Copiar, distribuir e exibir esta e qualquer outra obra lançada sobre o selo "Old Dragon";
2. Criar obras derivadas;
3. Vender ou comercializar qualquer produto derivado, desde que criado por você;
4. Usar o nome "Old Dragon" e até mesmo um dos seus logos no seu produto;

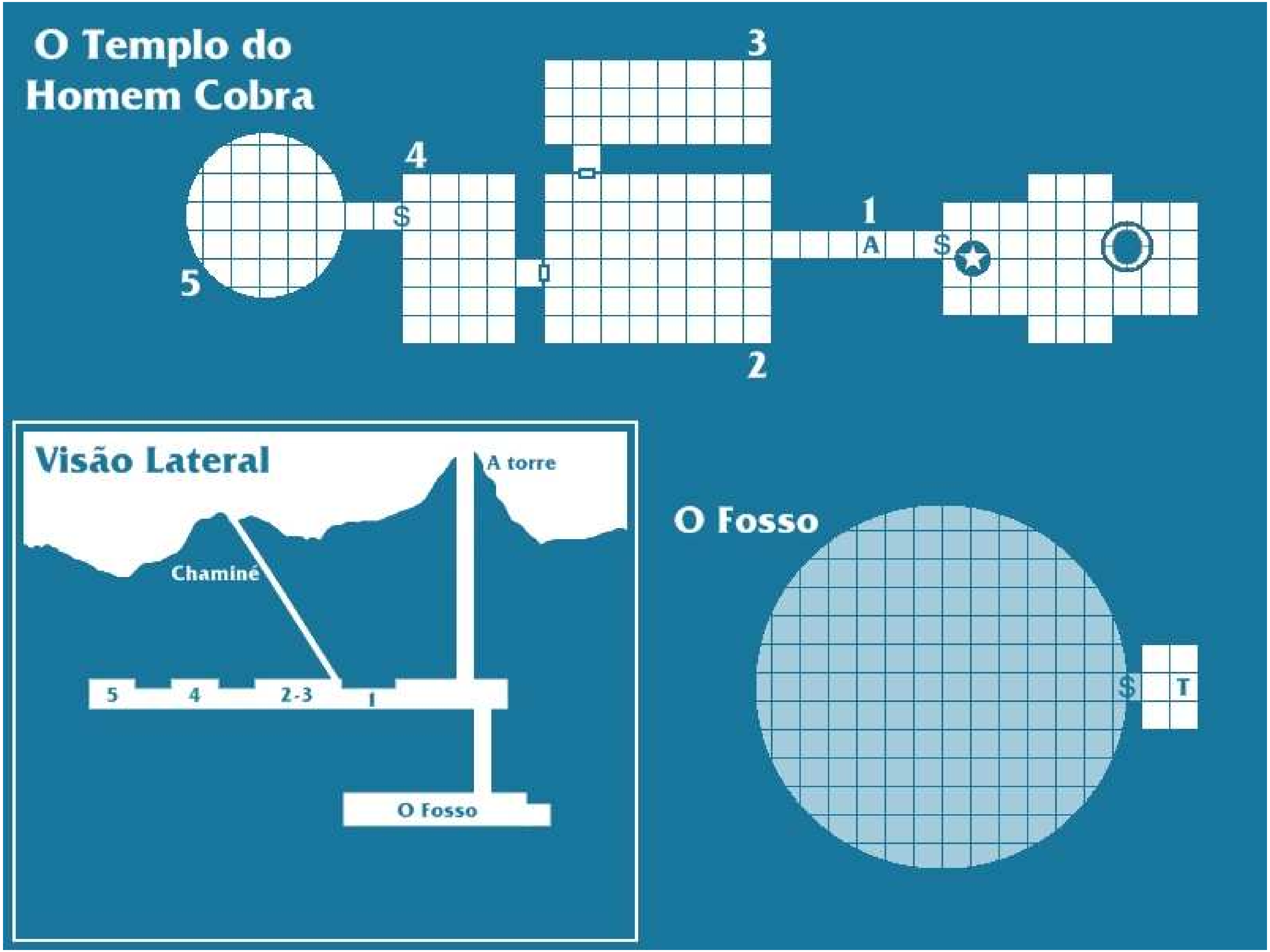
Sob as Seguintes Condições:

1. Crédito: Vocêdeve dar créito ao Old Dragon, colocando o nome dos autores e o link de download deste manual ou do manual báico a ser lançado.
2. Obediêcia: todos os materiais liberados devem seguir esta mesma licença.
3. Compatibilidade: Você deve produzir materiais que sejam compatíveis com as regras báicas aqui apresentadas.
4. Oficialidade: Qualquer material produzido pode ser considerado oficial e anexado futuramente a estas regras, respeitando entretanto, a sua autoria.
5. Disponibilidade: Você deve enviar seu produto final para os autores do Old Dragon.

Explicando Melhor

- COMPATIBILIDADE Se você quiser ter um produto Old Dragon, cuide para que ele seja compatível com suas regras. Ninguém quer fazer um download ou pior, comprar um produto e descobrir que se trata de um jogo diferente. Se você quer apresentar uma regra diferente das apresentadas aqui, faça o possível para que ela seja opcional e não obrigatória. Isso fará com que todos que trabalharem pro Old Dragon tenham o maior número de ferramentas possível para os seus jogos;
- DISPONIBILIDADE Isso não deve ser feito para regular o que é produzido. Todos são livres para criar o que bem entenderem. Tornar disponível serve tão só apenas para que os autores possam saber que o material existe, divulga-lo, centralizar as informações e na medida do possível aproveitar as criações de todos em projetos futuros. O que você faz hoje, pode ser, por que não, o Old Dragon de amanhã.
Qualquer dúvida a respeito da licença pode e deve ser encaminhada aos autores deste material. Teremos o maior prazer em ajuda-lo a produzir materiais para o Old Dragon!

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST!
OPEN GAME LICENSE Version 1.0a
The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.
1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License. 3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or
You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.


O Templo do
Homem Cobra
1
2
3
4
5
A
$
$
Visão Lateral
A torre
Chaminé
5
4
2-3
1
O Fosso
O Fosso
$
T

Homem, ou Fera? Monstruoso com toda a certeza!

Que Perigos um templo ancestral pode trazer? Que descobertas bravos heróis podem realizar?

Responda a estas perguntas e muitas outras mais, explorando o temido "Templo do Homem Cobra"!